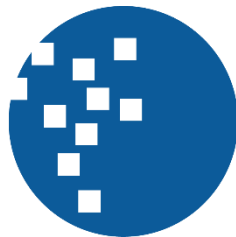


**PERANCANGAN MEDIA INFORMASI
EDUKASI DIGITAL TENTANG PARASOSIAL
UNTUK REMAJA USIA 17-25 TAHUN**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

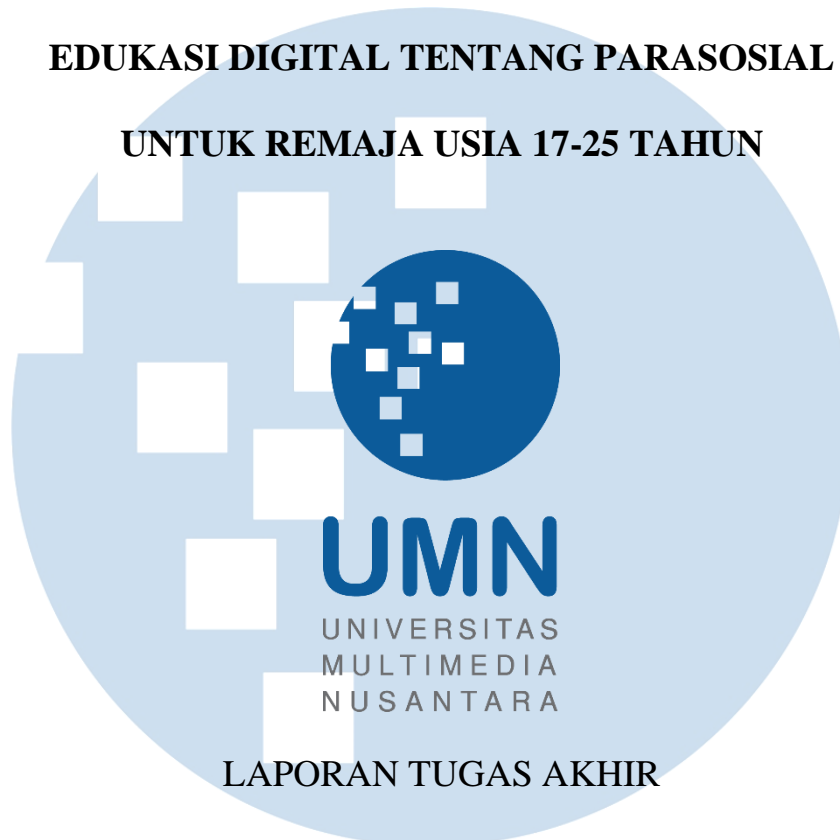
LAPORAN TUGAS AKHIR

Raphael Nathaniel

00000042945

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

**PERANCANGAN MEDIA INFORMASI
EDUKASI DIGITAL TENTANG PARASOSIAL
UNTUK REMAJA USIA 17-25 TAHUN**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Raphael Nathaniel

0000042495

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

TANGERANG

2024

i

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Raphael Nathaniel

Nomor Induk Mahasiswa : 00000042945

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

**PERANCANGAN MEDIA INFORMASI EDUKASI DIGITAL
TENTANG PARASOSIAL UNTUK REMAJA USIA 17-25 TAHUN**

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 4 Januari 2024



Raphael Nathaniel

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN MEDIA INFORMASI EDUKASI DIGITAL
TENTANG PARASOSIAL UNTUK REMAJA USIA 17-25 TAHUN**

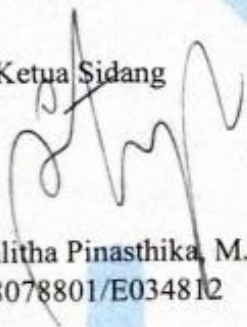
Oleh

Nama : Raphael Nathaniel
NIM : 00000042945
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

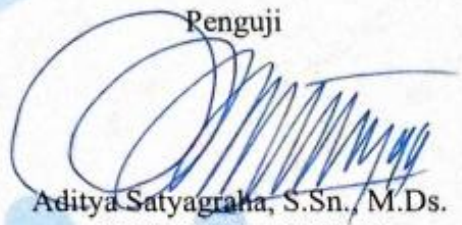
Telah diujikan pada hari Kamis, 4 Januari 2024
Pukul 16.45 s.d 17.30 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

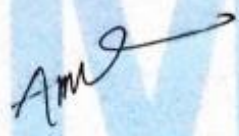
Ketua Sidang


Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.
0308078801/E034812

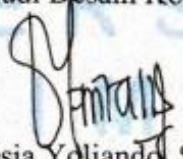
Penguji


Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds.
0326128001/E038953

Pembimbing


Dr. Anne Nurfarina, M.Sn.
0416066807/E069425

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/E043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Raphael Nathaniel
NIM : 00000042945
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain
Jenis Karya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul.

PERANCANGAN MEDIA INFORMASI EDUKASI DIGITAL TENTANG PARASOSIAL UNTUK REMAJA USIA 17-25 TAHUN

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 4 Januari 2024

Yang menyatakan,



Raphael Nathaniel

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan yang Maha Esa karena atas rahmat dan berkatnya, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul “Perancangan Media Informasi Edukasi Digital tentang Parasosial untuk Remaja Usia 17-25 Tahun”.

Selama menjalani tugas akhir ini, penulis telah mendapatkan bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, maka dari itu penulis ingin mengungkapkan rasa terima kasih penulis kepada:

Mengucapkan terima kasih

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Dr. Anne Nurfarina, M.Sn., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga karya tugas akhir ini dapat berguna dan dimanfaatkan sebagaimana mestinya, sebagai sumber informasi dan inspirasi kepada pembaca.

Tangerang, 4 Januari 2024



Raphael Nathaniel

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

PERANCANGAN MEDIA INFORMASI
EDUKASI DIGITAL TENTANG PARASOSIAL
UNTUK REMAJA USIA 17-25 TAHUN

(Raphael Nathaniel)

ABSTRAK

Hubungan parasosial adalah hubungan satu arah yang terbentuk ketika satu pihak menginvestasikan energi, minat, dan waktu sedangkan pihak lain tidak menyadari keberadaan mereka. Data dari 15 Juni 2020 yang menyatakan bahwa 37,8% dari pengguna Twitch berusia 10-19 tahun dan pengguna terbanyak pada 40,6% di usia 20-29 tahun. Hubungan parasosial bisa berdampak negatif khususnya bagi mereka yang lebih memprioritaskan kehidupan fandom di atas hubungan dan kewajiban yang dimilikinya di kehidupan nyata. Seseorang yang jarang melakukan interaksi sosial akan memiliki kecenderungan untuk menggunakan media sosial, televisi atau berbagai media lainnya yang kemudian menimbulkan kecenderungan parasosial. Hubungan parasosial juga mampu menyebabkan gangguan pada mental remaja yang bisa menimbulkan perilaku obsesif, posesif, atau delusif. Adapula kurangnya media yang membahas hal terkait hubungan parasosial ini di Indonesia sehingga masih ada yang belum mengetahui mengenai apa itu hubungan parasosial. Metode penelitian yang penulis gunakan yakni metode kuantitatif dan kualitatif dengan teknik pengumpulan data kuesioner, wawancara, studi referensi, studi eksisting dan studi pustaka.

Kata kunci: Parasosial, Dampak, Informasi

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DESIGNING INFORMATION EDUCATION
DIGITAL MEDIA ABOUT PARASOCIAL RELATIONSHIPS
FOR ADOLESCENTS AGED 17-25 YEARS OLD

(Raphael Nathaniel)

ABSTRACT (English)

Parasocial relationships are one-sided relationships formed when one party invests energy, interest, and time while the other party is unaware of their existence. Data from June 15, 2020, indicates that 37.8% of Twitch users are aged 10-19, with the majority of users, 40.6%, falling in the 20-29 age group. Parasocial relationships can begin to have negative impacts, especially on those who prioritize their fandom life over real-life relationships and responsibilities. Individuals who have limited social interactions tend to turn to social media, television, or various other forms of media, which can then lead to parasocial tendencies. Parasocial relationships can also affect the mental well-being of teenagers, potentially giving rise to obsessive, possessive, or delusional behaviors. There is also a lack of media addressing issues related to parasocial relationships in Indonesia, leading to some people still being unaware of what parasocial relationships are. The research methods employed by the author include both quantitative and qualitative approaches, utilizing questionnaire data collection, interview, reference study, existing studies and literature review.

Keywords: *Parasocial, Impact, Information*

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT (English)</i>	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Desain Grafis	5
2.1.1 Elemen Desain	5
2.1.2 Prinsip Desain	10
2.1.3 <i>Layout</i>	13
2.1.4 <i>Typography</i>	16
2.1.5 <i>Illustration</i>	18
2.2 Parasosial	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN	20
3.1 Metodologi Penelitian	20
3.1.1 Metode Kualitatif	20
3.1.1.1 Wawancara	21
3.1.1.2 Studi Referensi	21
3.1.2 Metode Kuantitatif	24
3.2 Metodologi Perancangan	32

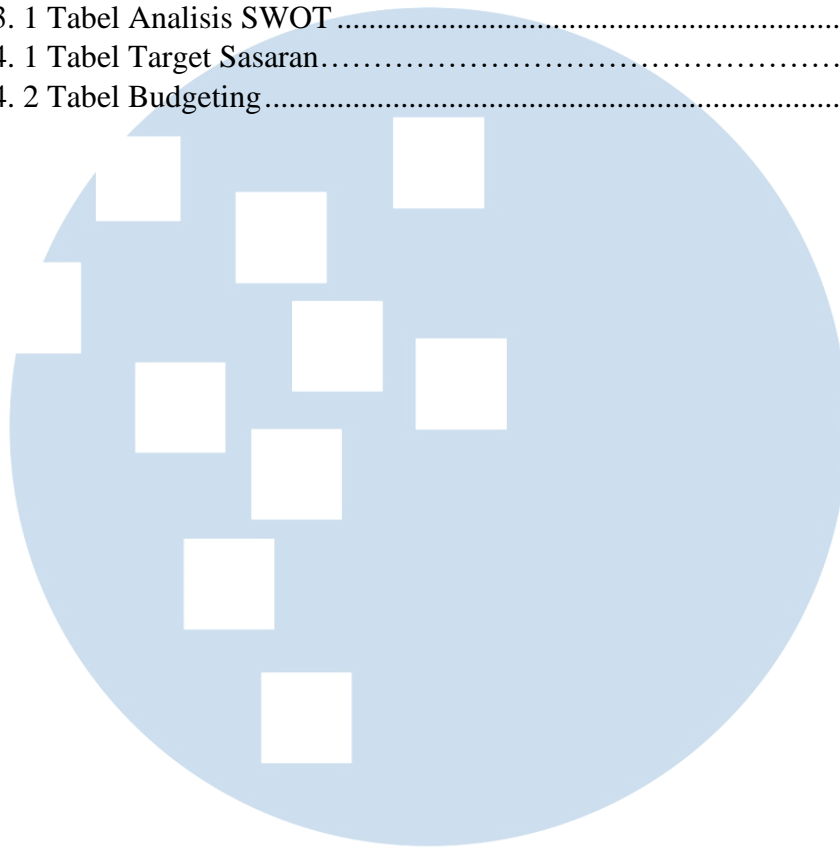
BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN	36
4.1 Strategi Perancangan	36
4.1.1 <i>Orientation</i>	36
4.1.2 <i>Analysis</i>	37
4.1.3 <i>Conception</i>	38
4.1.4 <i>Design</i>	39
4.1.5 <i>Implementation</i>	41
4.2 Perancangan Media	41
4.2.1 Media Primer	41
4.2.2 Media Sekunder	43
4.2.3 Analisis Warna	49
4.2.4 Analisis <i>Typography</i>	50
4.2.5 Analisis Karakter	52
4.2.6 Analisis Media Primer	55
4.2.7 Analisis Media Sekunder	57
4.3 <i>Budgeting</i>	59
BAB V PENUTUP	60
5.1 Simpulan	60
5.2 Saran	60
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN	xv

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tabel Analisis SWOT	33
Tabel 4. 1 Tabel Target Sasaran.....	37
Tabel 4. 2 Tabel Budgeting.....	59



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Garis dengan alat dan media yang beragam.....	6
Gambar 2. 2 Bentuk Dasar	6
Gambar 2. 3 Sistem Warna Substraktif.....	7
Gambar 2. 4 Poster The Batman	8
Gambar 2. 5 Poster Inside Out Sadness	9
Gambar 2. 6 Poster Happy Hour.....	10
Gambar 2. 7 Contoh Unity	11
Gambar 2. 8 Wanderer above the Sea of Fogs.....	12
Gambar 2. 9 Fibonacci Spiral.....	12
Gambar 2. 10 Contoh <i>balance</i>	13
Gambar 2. 11 Singular Grid	14
Gambar 2. 12 Multicolumn Grid.....	14
Gambar 2. 13 Modular Grid.....	15
Gambar 2. 14 Conton pengaplikasian <i>Z-pattern</i> pada <i>website</i>	16
Gambar 2. 15 Roman Typeface	17
Gambar 2. 16 Caledonia Italic	17
Gambar 3. 1 Desain Pertama Studi Referensi.....	22
Gambar 3. 2 Desain Kedua Studi Referensi.....	23
Gambar 3. 3 Desain Ketiga Studi Referensi	24
Gambar 3. 4 Diagram Jenis Kelamin	25
Gambar 3. 5 Diagram Usia.....	26
Gambar 3. 6 Diagram Domisili.....	26
Gambar 3. 7 Diagram Pemasukan.....	27
Gambar 3. 8 Diagram Waktu Konsumsi Konten Terkait Idola	27
Gambar 3. 9 Diagram Media untuk Konsumsi Konten Terkait Idola.....	28
Gambar 3. 10 Diagram Membeli Merchandise.....	28
Gambar 3. 11 Diagram Pengeluaran untuk Idola.....	29
Gambar 3. 12 Diagram Pengaruh Idola terhadap Responden.....	29
Gambar 3. 13 Diagram Mendengar Istilah Parasosial	30
Gambar 3. 14 Diagram Pemahaman Responden mengenai Parasosial.....	30
Gambar 3. 15 Diagram Pertama Kali Mendengar Istilah Parasosial	31
Gambar 3. 16 Diagram Media yang Paling Sering Digunakan.....	31
Gambar 3. 17 Diagram Media untuk Mencari Informasi.....	32
Gambar 4. 1 Mindmap Perancangan.....	38
Gambar 4. 2 Moodboard	39
Gambar 4. 3 <i>Color Palette</i>	40
Gambar 4. 4 Typography Dela Gothic One	40
Gambar 4. 5 Typography Lexend	40
Gambar 4. 6 Instagram <i>Feeds</i>	42
Gambar 4. 7 Guides Instagram <i>Feeds</i>	43
Gambar 4. 8 Instagram <i>Ads</i>	44

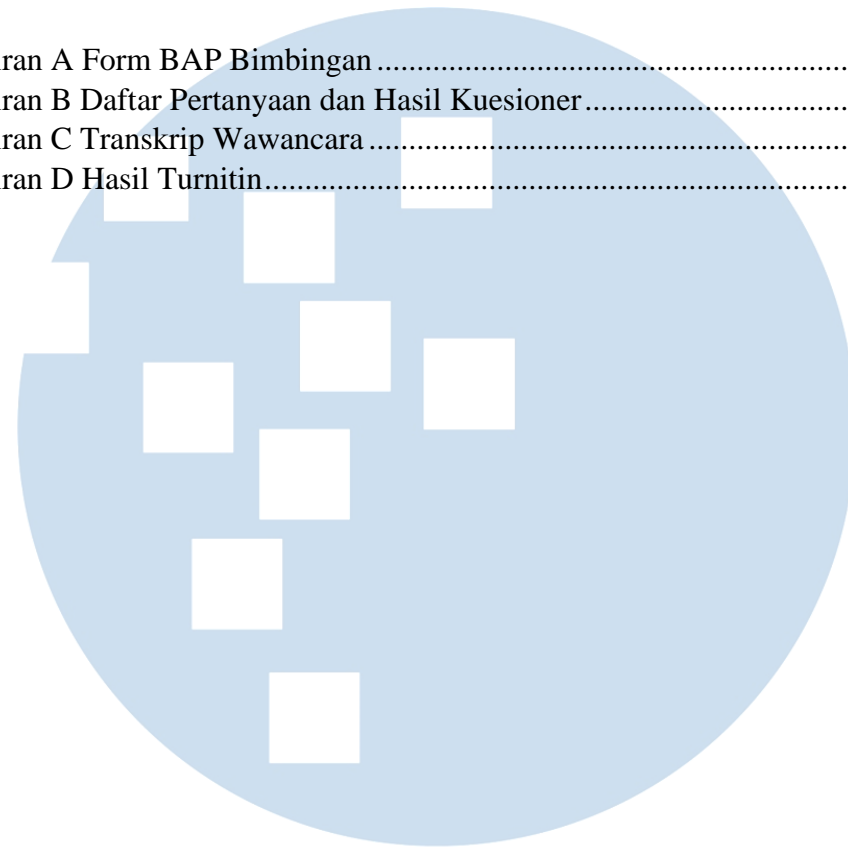
Gambar 4. 9 Single Column Grid pada Media Instagram Ads.....	44
Gambar 4. 10 Alternatif Twitter Ads.....	45
Gambar 4. 11 Media Poster.....	46
Gambar 4. 12 Media Flyer.....	47
Gambar 4. 13 Mockup Merchandise Baju Kaos.....	47
Gambar 4. 14 Mockup Merchandise Totebag.....	48
Gambar 4. 15 Merchandise Stiker.....	48
Gambar 4. 16 Color Palette Perancangan.....	49
Gambar 4. 17 Font Dela Gothic One.....	50
Gambar 4. 18 Font Lexend.....	50
Gambar 4. 19 Penerapan Golden Ration pada Teks dalam Media Primer.....	51
Gambar 4. 20 Desain Beo.....	52
Gambar 4. 21 Desain Bebek.....	53
Gambar 4. 22 Desain Gagak.....	53
Gambar 4. 23 Desain Camar.....	54
Gambar 4. 24 Tampilan Instagram Feeds Keseluruhan.....	55
Gambar 4. 25 Mockup Instagram feeds.....	56
Gambar 4. 26 Mockup Poster dan flyer.....	57
Gambar 4. 27 Mockup Instagram Ads.....	58

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Form BAP Bimbingan	xv
Lampiran B Daftar Pertanyaan dan Hasil Kuesioner	xvii
Lampiran C Transkrip Wawancara	xxiii
Lampiran D Hasil Turnitin	xxv



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA